



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0.
Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

Program zajęć koła informatycznego w klasie II i III Szkoły Podstawowej



Opracowały:

Małgorzata Gomułka

Joanna Skubiszewska



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

ZAŁOŻENIA DYDAKTYCZNO-WYCHOWAWCZE I ORGANIZACYJNE:

Program przeznaczony jest dla uczniów klas 2-3 szkoły podstawowej. Przewiduje poszerzenie wiedzy uczniów o treści i umiejętności informatyczne.

Możliwość kontaktu z tym nowym urządzeniem jest dla dzieci wyzwaniem, które chętnie podejmują, a zdobyte umiejętności obsługi komputera pozwolą im lepiej funkcjonować w szkole i życiu dorosłym.

Ogólne założenia programu:

- wspieranie realizacji „Podstawy programowej” ,
- korelacja treści zajęć komputerowych z modułami kształcenia zintegrowanego,
- dostosowanie treści i metod pracy do możliwości i potrzeb dzieci,
- przygotowanie uczniów do sprawnej i świadomej obsługi komputera,
- wdrażanie dzieci do wytrwałości i dokładności,
- wyrabianie i zwiększanie koncentracji uwagi,
- tworzenie możliwości wyrażania przez dziecko własnych myśli, przeżyć i uczuć, w formie plastycznej i literackiej z wykorzystaniem programów i technik komputerowych.

CELE EDUKACYJNE:

- Kształtowanie umiejętności posługiwania się komputerem w zakresie podstawowym.
- Wdrażanie do samodzielnego korzystania z różnych programów komputerowych.
- Zdobywanie umiejętności zastosowania komputera w nauce, zabawie, realizacji własnych pomysłów i rozwijaniu zainteresowań.
- Wdrażanie do wytrwałości i samodzielnego rozwiązywania problemów.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

TREŚCI KSZTAŁCENIA

Program przewiduje dodanie do „Podstawy programowej klas 1-3” następujących treści informatycznych:

- podstawy pracy z komputerem:
- bezpieczeństwo i higiena pracy,
- sposoby porozumiewania się z komputerem za pomocą klawiatury i myszki,
- system operacyjny Windows,
- przechowywanie i pobieranie danych,
- posługiwanie się płytą CD-ROM,
- sposoby wyszukiwania wiadomości w INTERNECIE,
- edytor grafiki (PAINT, EDYTOR POSTACI),
- edytor tekstu (WORD)
- łączenie tekstu z grafiką (PAINT i WORD),
- tworzenie animacji i prezentacji (EDYTOR POSTACI, POWER POINT),
- tworzenie prostych tabel i wykresów (EXCEL, POWER POINT),
- korzystanie ze słowników i encyklopedii multimedialnych,
- wyszukiwanie informacji w internecie,
- wykorzystanie gier komputerowych do nauki ortografii, matematyki, ruchu drogowego...

Klasa II – W KRAINIE SŁOWA, PĘDZLA I OŁÓWKA

Blok tematyczny: PRZYGODY LISTKA

- „Taniec zimowych gwiazdek”, „Zimowy poeta”, „Przygody małego listka”.
- Przypomnienie poznanych skrótów klawiszowych.
- Praca z edytorem grafiki PAINT: przypomnienie narzędzi i umiejętności już poznanych, obracanie, przerzucanie, rozciąganie i pochylanie.
- Praca z edytorem tekstu WORD: zabawa z klawiaturą, pisanie prostych wyrazów i zdań, zastosowanie klawisza *Shift* i tabulatora, łączenie tekstu z grafiką.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

- Praca z programem POWERPOINT: zastosowanie slajdów do wykonania animacji.

Blok tematyczny: W LODOWEJ KRAINIE

- „Bał u Królowej Śniegu”, „Wspomnienia Elegancika”.
- Praca z edytorem grafiki PAINT.
- Praca z edytorem tekstu WORD - pisanie różnych tekstów.
- Łączenie tekstu z grafiką.
- Poznanie zasad drukowania.

Blok tematyczny: ŚWIAT BUDZI SIĘ ZE SNU

- „Wiosenne drzewa”, „Łąka pełna motyli”, „Taniec kurcząt”.
- Praca z edytorem grafiki PAINT: wykorzystanie poznanych narzędzi do wykonania pracy plastycznej.
- Praca z edytorem tekstu WORD: doskonalenie umiejętności pisania polskich znaków i wielkich liter,
- Łączenie tekstu z grafiką.
- Praca z programem POWERPOINT: wykorzystanie efektów animacji niestandardowej, zastosowanie slajdów do wykonania animacji.

Blok tematyczny: TĘCZOWY ŚWIAT

- „W Krainie Tęczy”.
- Zastosowanie poznanych programów do wykonania samodzielnej prezentacji: łączenie tekstu z grafiką.
- Zapisanie pracy na dysku i płycie.
- Prezentacja i wydruk prac.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

Klasa III - WĘDRÓWKI W KRAINĘ WYOBRAŹNI

Blok tematyczny: W PROMYKACH SŁOŃCA

- „Dzban pełen słońca”, „Nowe przygody Kajtka”, „W promykach jesiennego słońca”.
- Przypomnienie:
 - regulaminu pracowni komputerowej,
 - sposobów uruchamiania i zamykania komputera,
 - zasad posługiwania się myszką i klawiaturą,
 - skrótów klawiszowych,
 - operowania oknami w środowisku Windows.
- Praca z edytorem grafiki PAINT: przypomnienie narzędzi poznanych w klasie I i II, wykonanie pracy plastycznej.
- Praca z edytorem tekstu WORD: przypomnienie pisania wielkich liter i polskich znaków.
- Zapisywanie pliku na dysku i płycie.
- Przypomnienie zasad drukowania.

Blok tematyczny: BAJKI PANA PARASOLA

- „W Krainie Deszczu”, „Deszczowa pogoda”.
- Praca z edytorem grafiki PAINT - wykonanie pracy plastycznej.
- Praca z edytorem tekstu WORD: samodzielne pisanie tekstów, formatowanie tekstu na stronie, łączenie tekstu z grafiką.
- Praca z programem EXCEL: sporządzanie tabel i wykresów temperatur.
- Stosowanie poznanych skrótów klawiszowych.



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

Blok tematyczny: CZARODZIEJSKI KUFER

- „Magiczne przedmioty”, „Jak pomożesz dziewczynce z zapałkami”, „Czarodziejskie drzewko”.
- Praca z edytorem grafiki PAINT - wykonanie pracy plastycznej.
- Praca z edytorem tekstu WORD: formatowanie tekstu na stronie, łączenie tekstu z grafiką.
- Praca z programem EXCEL: zabawa z tabelami i wykresami - odnajdywanie właściwych komórek, wpisywanie do nich danych, przypomnienie i zastosowanie funkcji *Suma*,
- Praca z programem POWERPOINT: wykorzystanie efektów animacji niestandardowej, zastosowanie slajdów do samodzielnego wykonania animacji.

Blok tematyczny: MOJE MIASTO WIOSNĄ

- „Rachunki pani Wiosny”, „Wiosna w moim mieście”, „Ulica wielkiego miasta”, „Łot nad miastem”.
- Praca z programem EXCEL: zabawa z wykresami - edycja wykresu, zmiana typu i opcji.
- Praca z edytorem grafiki PAINT - wykonanie pracy plastycznej.
- Praca z edytorem tekstu WORD: formatowanie tekstu na stronie, łączenie tekstu z grafiką.
- Praca z edytorem postaci (Logomocja): animacja lądowania samolotu.
- Praca z programem POWERPOINT: wstawianie rysunku z pliku, zastosowanie slajdów do samodzielnego wykonania animacji - ruch uliczny.

Blok tematyczny: PODRÓŻUJEMY Z PYZĄ PO POLSCE

- „Pyza na polskich drózkach”.
- Zastosowanie poznanych programów do wykonania:



Utwór dostępny jest na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa-Użycie Niekomercyjne 4.0. Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, remiksowanie, rozprowadzanie, przedstawienie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych.

- samodzielnej prezentacji - łączenie tekstu z grafiką, wykorzystanie wykresów, zastosowanie animacji Pyzy,
- projektowanie dyplomów na koniec roku szkolnego.
- Zapisanie prac na dysku i płycie.
- Drukowanie dyplomów i najciekawszych prac.
- Prezentacja swoich prac.

PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW:

Realizacja treści programu odbywa się przez zabawę i praktyczne działanie z wykorzystaniem komputera. Dzieci bawiąc się, uczą posługiwać się myszką, poznają klawiaturę oraz podstawowe operacje komputerowe.

Program nie wymaga od ucznia posługiwania się fachowymi terminami, lecz kładzie nacisk na kształcenie umiejętności i nawyków pracy z komputerem.

Ciekawa dla dzieci tematyka i forma działalności – praca plastyczna, pokaz, film, praca literacka, kreowanie wykresów i tabel, próby programowania – sprzyjają eksperymentowaniu i rozwiązywaniu problemów stawianych przed dziećmi. Nowe lub bardziej złożone zagadnienia wprowadzane są przez pokaz i obserwację.

W czasie kolejnych bloków uczniowie poznają różne sposoby wykonania tej samej operacji, od najprostszych do coraz trudniejszych. Przez pierwsze miesiące uczą się posługiwania myszką i klawiaturą, później operowania narzędziami graficznymi, tekstowymi i rachunkowymi. Na koniec starają się zastosować poznaną wiedzę przy przygotowaniu animacji i prezentacji.

W trakcie realizacji wykorzystywane są programy: PAINT, WORD, POWERPOINT, LOGOMOCJA- EDYTOR POSTACI, EXCEL I INTERNET.

Na zajęciach nauczyciel wykorzystuje sprzęt, materiały i pomoce dydaktyczne zakupione w ramach projektu pn.: „Z podstawówką w świat”.